

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Pustaka

Penelitian yang dilakukan oleh Theodorus Aku Dhomang (2017) membuat “Aplikasi Pengenalan Huruf,Angka,Warna,Hewan dan Buah”. Untuk mengenal huruf, angka, warna, hewan dan buah berbasis android. Aplikasi ini disertai dengan fitur *audio* atau suara

Penelitian yang dilakukan, Dwi Ari Mulyani (2016) membuat “Aplikasi Pembelajaran Bahasa dan Aksara Sunda Berbasis Android”. Aplikasi ini dilengkapi dengan peribahasa bahasa Sunda dan waktu pengerjaannya pada kuis atau latihan soal.

Penelitian yang dilakukan oleh I Nyoman Diva Purnama Yasa (2015) membuat” Aplikasi Pembelajaran Menulis Angka Berbasis Android”. Aplikasi ini menggunakan gambar angka dan gambar pemandangan yang sebagai penarik minat anak untuk belajar. Aplikasi yang dibuat juga ada soal latihan dan hasil skor/nilai.

Sedangkan pada penelitian kali ini adalah membuat “Aplikasi Multimedia Pengenalan Aksara Jawa Berbasis Android”. Aplikasi ini untuk pengenalan aksara jawa yang dilengkapi dengan *audio* atau suara dan juga cara penulisan aksara jawa.

Adapun perbandingan tinjauan pustaka tersebut di lihat pada Tabel 2.1.

Tabel 2.1 Tinjauan Pustaka

Penulis	Judul	Fitur	Platform	Tools
Theodorus Aku Dhomang (2017)	Aplikasi Pengenalan Huruf,Angka,War na,Hewan dan Buah	Audio	Android	- Rational Rose - Java - Noepad++
Dwi Ari Mulyanti (2016)	Aplikasi Pembelajaran Bahasa dan Aksara Sunda Berbasis Android	Gesture	Android	- Windows 7 Ultimate - Eclips versi 4.2 - ADT
I Nyoman Diva Purnama Yasa (2015)	Aplikasi Pembelajaran Menulis Angka Berbasis Android	Gesture Grafis Primitif	Android	- Windows 7 - Android SDK
Wahyu (2016)	Aplikasi Pembelajaran Aksara Satera Jontal Berbasis Android	Gesture	Android	- Windows 8.1 - Android SDK - Gesture Builder
Usulan Anggit Kurniawati (2018)	Aplikasi Multimedia Pengenalan Aksata Jawa Berbasis Android	Gesture Audio	Android	- Game Maker Studio - SDK Android - Adobe Photoshop - CorelDraw

2.2 Dasar Teori

2.2.1 Multimedia

Multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output. Media ini dapat berupa audio, animasi, video, teks, grafik dan gambar. *Multimedia* sering digunakan dalam dunia hiburan, pembelajaran dan multimedia juga diadopsi oleh dunia game. *Multimedia* juga dapat diartikan sebagai penggunaan beberapa media yang berbeda dalam menyampaikan informasi berbentuk text, audio, grafik, animasi dan video.

2.2.2 Aksara Jawa

Aksara Jawa dikenal sebagai huruf Ha Na Ca Ra Ka adalah salah satu aksara tradisional nusantara yang merupakan aksara turunan dari aksara brahmi. Aksara jawa menggunakan sistem tulisan abugida yang ditulis dari kiri kekanan. Aksara Jawa memiliki 20 huruf dasar, 20 huruf pasangan yang berfungsi menutup bunyi vokal, 8 huruf utama (aksara murda, ada yang tidak berpasangan), 8 pasangan huruf utama, 5 aksara swara (huruf vokal depan), 5 aksara rekan dan 5 pasangannya, beberapa sandangan sebagai pengatur vokal, beberapa huruf khusus, beberapa tanda baca dan beberapa tanda pengatur tata penulisan (pada).

2.2.3 Audio

Audio adalah suara/bunyi yang dihasilkan oleh getaran suatu benda. Banyaknya getaran suatu benda diukur dengan satuan cycles per

second atau cps. Pengukuran ini juga dikenal dengan sebutan Hertz (disingkat Hz).

2.2.4 Android

Android merupakan suatu sistem operasi berbasis Linux untuk telepon pintar, komputer tablet atau perangkat *mobile* lainnya. *Android* menyediakan platform terbuka bagi para pengembang dalam menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh berbagai macam perangkat mobile. *Android* berbasis kernel Linux dengan dukungan berbagai macam library. *Android* ditulis menggunakan bahasa C. Sedangkan aplikasi *Android* berjalan pada *application framework*, yang dibentuk menggunakan *Java* melalui suatu *compatible java library*.

2.2.5 Java

Java adalah bahasa pemrograman yang dapat dijalankan diberbagai komputer termasuk telepon genggam. *Java* mempunyai keunggulan yakni bersifat *universal*. *Java* bisa dijumpai di berbagai *platform* (*Linux*, *Unix*, *Windows* dan *Mac*). Bahasa ini awalnya dibuat oleh *James Gosling* saat masih bergabung di *Sun Microsystems* saat ini merupakan bagian dari *Oracle* dan dirilis tahun 1995.

2.2.6 Random Quis

Random adalah sesuatu cara yang dilakukan agar mendapatkan sesuatu dalam suatu kumpulan secara acak. Dalam sebuah *list* terdapat 40 *list* soal dengan teknik *random* akan mendapatkan satu list secara acak dari 40 *list* soal yang ada. Dalam bahasa pemrograman *java* ada beberapa fungsi dan *class* yang dapat dimanfaatkan untuk bisa mendapatkan bilangan *random* suatu *list*.

